1999年7月1日発行（毎月1回1日発行）第18巻第7号　昭和57年12月6日第3種郵便物認可

コンピュータで音楽を楽しむ人のためのマルチメディア・マガジン

マイコンBASICマガジン
7月号別冊付録

ComputerMusic Magazine

コンピュータ・ミュージックマガジン

7
JUL.1999

http://www.basicmagazine.net/cmm/

［特　集］ケータイ着メロ作成術（前編）

［新連載］佐藤天平のLoveLove MIDI Power!!

Singer Song Writerとレコンポーザを使った打ち込み入門

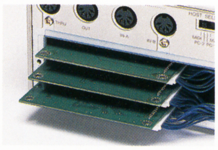




プロをも脅かすこの進化。究極の表現力が一気に現実になった。

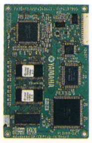
●XG音源の頂点にして、DTMシーンの頂点に君臨するMU128。
制作環境はまったく新しい次元へ突入する！
●64パート・128音ポリの驚くべきスペックで、かつてない壮大なフルオーケストレーションが可能。
ストリングスやブラスを贅沢に使ったアンサンブルアレンジも思いのままだ。
また1300以上の音色数・6系統エフェクトが最高のサウンドクオリティを提供。
XGプラグインボード×3枚装着OKと拡張性も無限に。

MU128がGMレベル2に完全対応！ バージョンアップソフト配布中！
MU128をMIDI音源機器の新しい統一規格「GMレベル2」に完全対応させるためのバージョンアップ専用ソフトウェアを無償配布中。詳しくはヤマハホームページ http://www.yamaha.co.jp/product/decbx/news/gml2/ をご覧下さい。



●HELLO！MUSIC！128（Windows版：CBX-128W／Macintosh版：CBX-128M）¥109,800（税抜）MU128を採用した最高峰のDTMパッケージ。

DX7相当のFM音源ボード＜PLG100-DX＞も新登場。
充実のXGプラグインボードPLGシリーズ。
◎Advanced DX/TX Plug-in Board＜PLG100-DX＞¥34,800
◎Virtual Acoustic Plug-in Board＜PLG100-VL＞¥19,800
◎Formant Synging Plug-in Board＜PLG100-SG＞¥16,800
◎Vocal Harmony Plug-in Board＜PLG100-VH＞¥14,800



◎価格はメーカー希望小売価格（税抜）です。

ヤマハホームページ　http://www.yamaha.co.jp/

カタログご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、商品名を明記の上、
〒430-8651 浜松市浜松郵便局私書箱3号 ヤマハ株式会社FF-YX係までご請求ください。

MU21
新たな価値に挑戦します。

ヤマハ株式会社

YAMAHA

i meets music!

iMacが、楽器になる。



iMacだけで手軽に音楽が始められるソフトウェア音源!

●S-YXG50 V3.0はパソコンだけでMIDI音源を実現できるソフトウェア音源。クラシックやジャズ、最新ヒット曲など多彩なMIDIデータ集をiMacだけで演奏し、CD感覚でリスニングOKです。メロディパートをマイナスワンして演奏をバックに楽器練習やカラオケを楽しんだり、パートごとの音量やエフェクトを調節してミキシングすることも。音楽をプラスすればiMacの世界がもっと広がります。●音色数は676音色+21ドラムを内蔵。ヤマハXGフォーマットに対応し、豊かな表現力を実現。また大ホールの臨場感も自在な3ブロックエフェクト、最大128音同時発音など単体音源並みの高性能も魅力です。



SoftSynthesizer
S-YXG50 V3.0

●品番:SYXG53H

ハイブリッド版

Macintosh + Windows

メーカー希望小売価格 ¥6,800(税抜) NEW

※「SoftSynthesizer/ソフトシンセサイザー」はヤマハ株式会社の商標です。

●カタログご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、商品名を明記の上、〒430-8651浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社LC-YX係までご請求ください。

新たな価値に挑戦します。

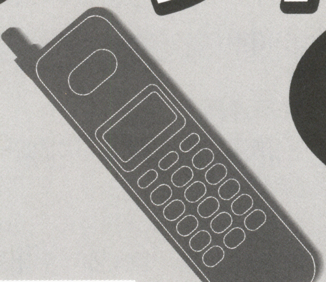
ヤマハ株式会社

CD-ROMプレゼントキャンペーン実施中!6月30日まで

●iMacを使ったS-YXG50 V3.0のデモンストレーションを全国の有名パソコンショップで展開中!アップルとヤマハが提案する新しくて気軽なDTMの楽しみ方を、この機会にぜひ体験してください。なお、期間中にキャンペーン実施店でS-YXG50 V3.0をご購入の方に、坂本龍一の生演奏MIDIデータなどを収録したスペシャルCD-ROMをプレゼントいたします。●キャンペーン実施店につきましてはヤマハホームページでご確認ください。

http://www.yamaha.co.jp/product/decbx/

ケータイ着メロ作成術（前編）



本郷俊介

最近，巷で着メロが流行っているようですが，皆さんはいかがでしょう？　着メロの本を買ってきて，携帯やPHSなどに好きな曲を入れて楽しんでいる人も多いと思います。だがしかーし！「マッハバロンの曲がねー！(怒)」とか「B面に入ってる曲が載っていないよーう(泣)」と嘆いている老若男女も，巷に溢れているとも？

そんなあなた，楽譜が読めれば自分で好きな曲を入れられるというのは御存じでしょうか？「読めません！」と正直に開き直ってる人，「本を読んでも何が書いてあるのかさっぱり分からん」そんな人のため，手取り足取り（テレ）レクチャーしていきたいと思います。さあ，レッツ，着メロ！

Section1 楽譜を読むための基礎知識

Step 1

まずはドの位置から

ここではまず，あまり難しいことは抜きにして，簡単な読み方から説明していきます。

まず，ドの位置が分からないことには始まりません。その前に皆さんは，「ト音記号」と「ヘ音記号」というのがあるのを御存知でしょうか？

まず，**第1図**を見てください。①をト音記号と呼び，②をヘ音記号と呼びます。ト音記号の方が音が高く，ヘ音記号の方が低い音になります。

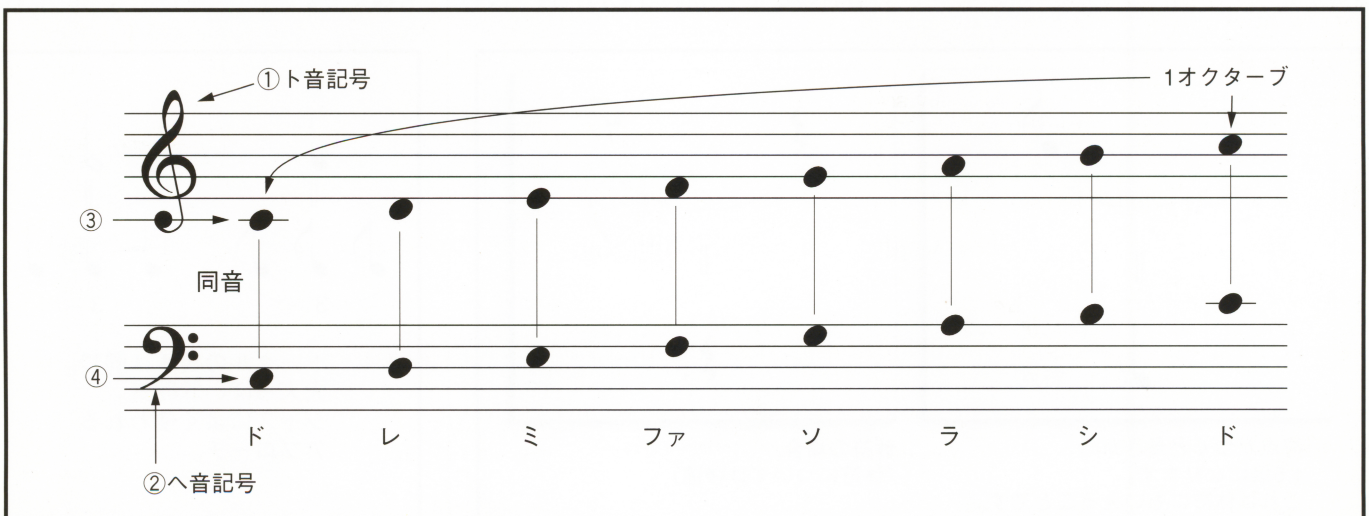
これを踏まえて，「ドはどこだ？」といいますと，ト音記号では図中③，ヘ音記号では④の位置になります。そして，このドから一つずつ上がっていくと，ド，レ，ミ，ファ，ソ，ラ，シ……となります。

またシの次からは，ドとなりまして，また同じようにド，レ，ミ……と続いていきます。この，二回目の音符が上がっていく様子を，「オクターブが上がる」といいます。

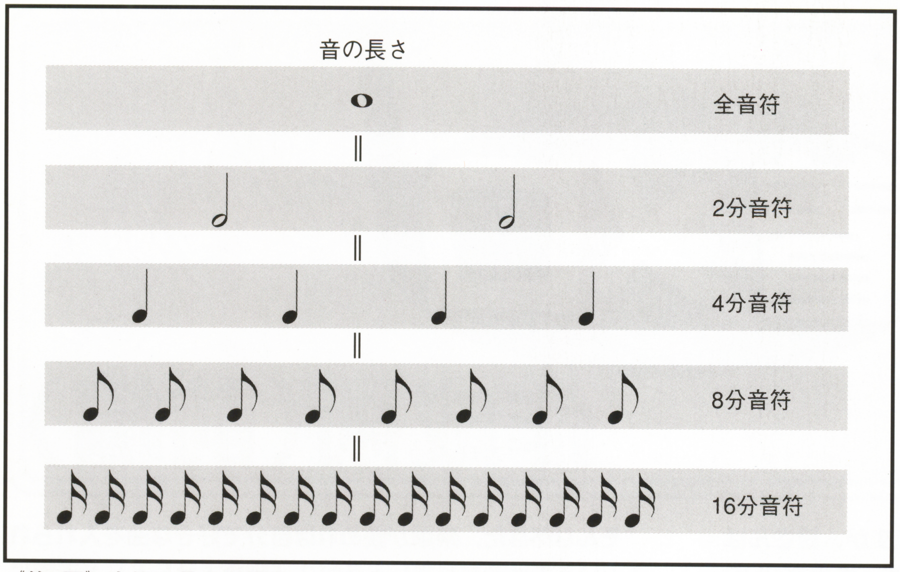
Step 2

音符の記号と長さの関係

はい，以上の説明でドの位置がわかってもらえたと思いますが，このステップでは，もう少し突っ込んで音符の読み方について考えていきます。



《**第1図**》ドの位置はここだ！



《第2図》音符の長さの関係

まず，**第2図**を見てください。全音符という音符があります。これは，一小節の間，ずっと音を伸ばし続ける音符です。これを頭の隅に置いて，次に進みます。

まず，二分音符にいきます。この音符は，全音符の半分の長さを伸ばすことを意味し，さらに次の四分音符では二分音符の半分，次の八分音符ではまた半分，となっていきます。

難しく考える必要は全くありません。たったこれだけのことなのです。

例外もありますが，とりあえず以上のことを理解すれば，だいたいの楽譜が読めるようになります。

それでは，例外について説明していきましょう。

Step 3

例外の音符

1.符点音符

四分音符と八分音符の間はないのかって？　ありますよ。それが例外です。

第3図を見てください。四分音符と八分音符との間に‿という記号があります。これを「タイ」といって，二つの音符をくっつける働きがあります。**第3図**では，四分音と八分音符とが合わさった長さの音符となりますから，四分音符の1.5倍の長さになりますね。

これと同じ意味を持つのが，その下になります。

四分音符の隣に点がありますが，これを「符点」といい，符点がついたこの音符のことを「符点四分音符」といいます。符点のついた音符は，そのつかない音符の1.5倍の長さになります。例えば，八分音符に付いたら八分音符と十六分音符をあわせた長さの「符点八分音符」となります。

2.三連譜

次は，三連符という例外に進んでみましょう。

例えば，四分音符の三分の一の長さを表すには，**第4図**の音符を使います。つまり，この音符が三つ集まると，四分音符と同じ長さになります。

この記号は音楽のジャンルで言えばジャズ系の音楽に多用されていますが，最近では普通のポップスにも多用されており，新たに着メロを作ろうと考えてる人は覚えておいて損はないでしょう。

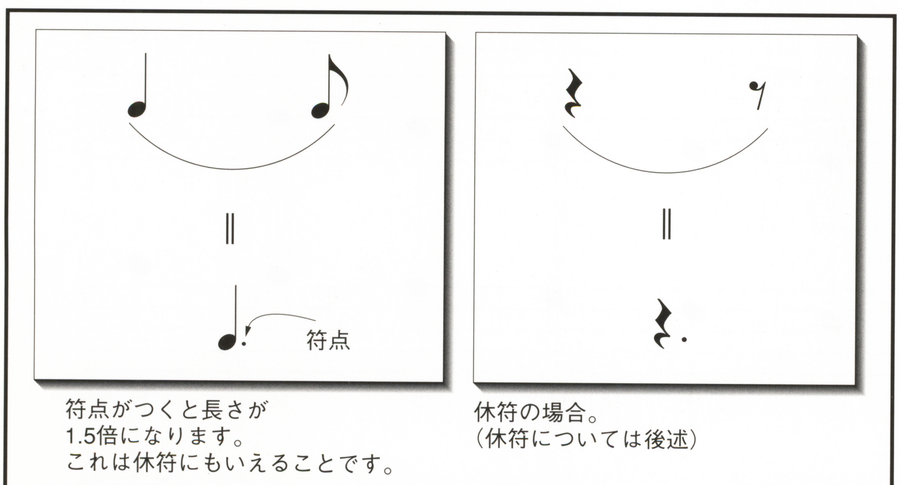
三連符は，一般的には三つ一組で使われていますが，**第5図**のように使われたりもして，独特のノリを生み出しています。

さて，ここで見たことのない，休符と呼ばれる記号が出てきました。次はこの休符について掘り下げていこうと思います。

Step 4

音を出さない音符が休符

休符は,一言でいえば「音を出さないための音符」です。当然，休符にも長さがあり，その長さによって記号の形も様々です。



《第3図》符点の意味



《第4図》三連符（その1）

第6図のいちばん上が全休符です。これは全音符の休符版で，一小節，まるまる音を出さないという記号です。次はその下の二分休符です。これも二分音符と同じ長さを休むという記号です。

以上のように，音符と休符の長さには少なからず関連性があり，八分音符の長さが分かれば，八分休符の長さも分かる仕組みです。

Step 5

半音上がってみたり下がってみたり

さあ，ちょっと難しくなってきましたよー。♭や♯という記号を皆さんは見たことがありますか？　♭を「フラット」といい，♯を「シャープ」といいます。

♭は半音下げる記号で，逆に♯は半音上げる記号です。……といってもよく分からないと思いますので，**第7図**を見てください。

鍵盤のソの位置を見ると，周りに黒い鍵盤があります。ソ♯は半音高くなるので，ソの右隣の黒い鍵盤がソ♯になります。

次にソ♭ですが，半音低いわけですから，左隣の黒鍵の音がソ♭になります。

「じゃー，ミの♯はどこだよ！　隣に黒鍵がないじゃないか」……ハイごもっともです。たしかにありませんが，ミ♯はあります。答えは簡単，ファがミの♯になります(ミを半音高くするとファになる)。考えてみればとても簡単ですね。

Step 6

調号と臨時記号，ナチュラル

第8図で，ト音記号の隣にある♯は「調号」といって，曲全体にこの記号の効果が出ます。オクターブが違っても効果が出るので注意してください。それとは別に，音符の左隣についている記号は「臨時記号」といって，その音符と，同じ小節内の同じ高さの音符に効果が出ます。次の小節の音符には影響を及ぼしません。

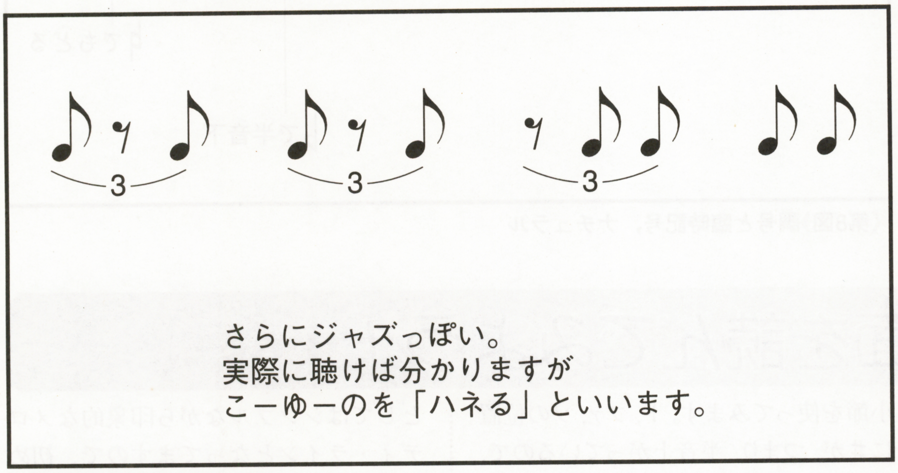
これを間違えると，楽譜通りに打ち込んでも「何か音が違うなぁ」ということになります。よく覚えておいてくださいね。

そうそう，もう一つ忘れてはいけないことがあります，♮と書いて「ナチュラル」です。この記号がついた音符は，♭や♯が付いてる音は元の音に戻さなくてはいけません。忘れてしまうと，当然ながら変な音になってしまいますので，気を付けましょう。ナチュラルも，その小節内でのみ有効です。

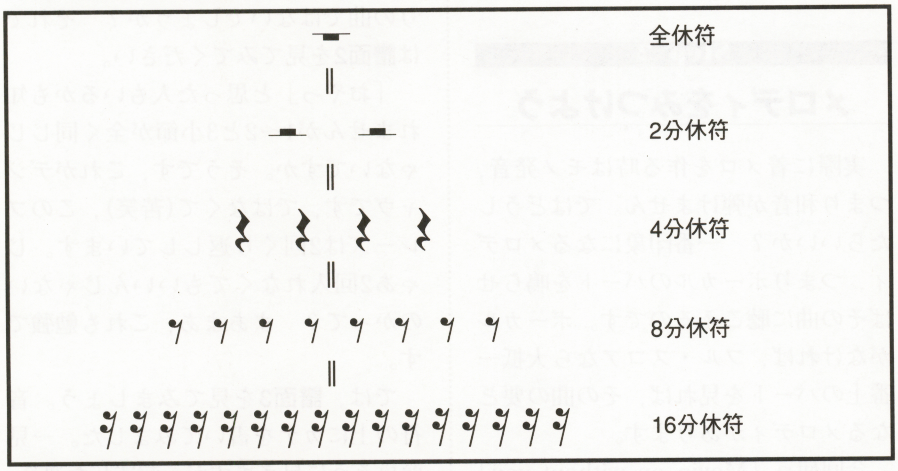
ここまで進んだ人ならもう大丈夫，後は実践あるのみ。さー，もうちょっとです。

※　　※

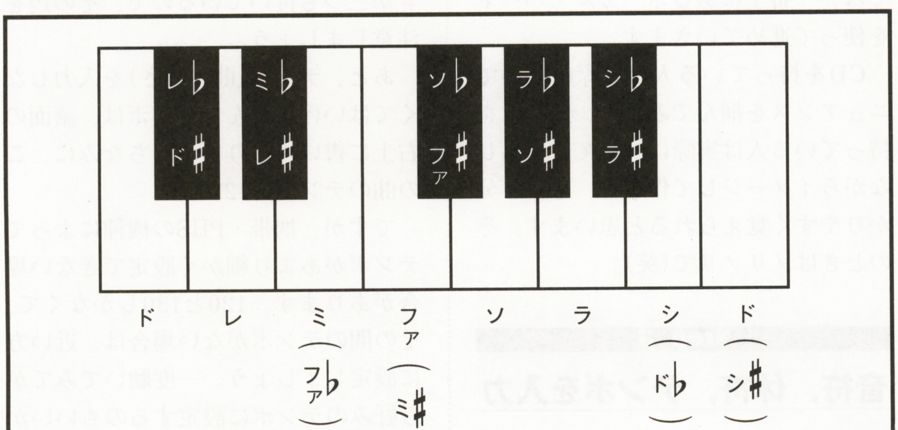
さあ，ここまで読んでもらった皆さんはどうでした？　多少難しかったでしょうか？　でもだいじょうぶです。



《第5図》三連符(その2)



《第6図》休符の長さの関係

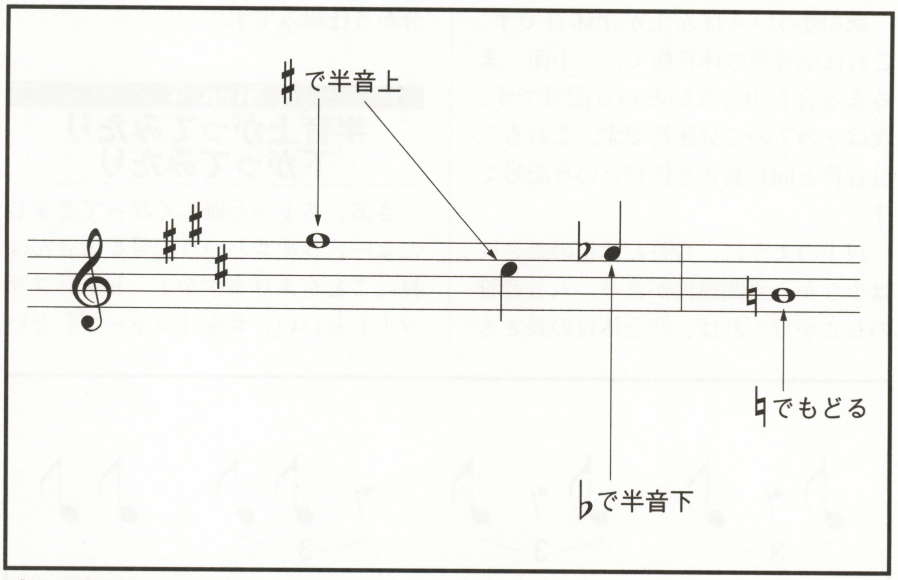


《第7図》鍵盤と音の関係

筆者も，中学校時代にブラスバンド部に入っていたのですが，約半年ほどは，一体何が書いてあるかなんて，全く分からなかったんですよ。これがどうしようもないくらいに（笑）。でも何となくではありましたが，読めるようになってきたのです！（力一杯に）

まあ，多少の努力はあったと思いますが，「習うより慣れろ」ですね。コツさえ分かってしまえば，譜面を見ただけでメロディくらいだったら口づさめてしまえるようになります。

皆さんも頑張ってみましょう。楽譜が読めるようになれば，着メロ作りも一層楽しくなるはずです。



《第8図》調号と臨時記号，ナチュラル

Section2 実際に譜面を読んでみよう！

では，実際にある譜面を読んでみましょうか！　今までやってきたことが頭の隅の方に少しでも残っているなら安心，あなたは読めるはずです。いや，読ませてみせましょう。ナンカ乗ってきましたね。ノリ過ぎだよー，という声もなんか聞こえますが（笑），ともかく次のステップ，行ってみよう～！

Step 1

やっぱり藤佳子の娘だね

それでは宇多田ヒカルのヒットシングル「Movin' on without you」（**譜面1**）を使って，譜面の見方を覚えていきましょう。

着メロ用に曲を作る場合の注意点ですが，まるまる一曲を入力することはできません。機種によって違いはありますが，それぞれに決められた音数がありますので，マニュアルを一度読んで調べてみましょう。

音数が限られていますから，どのフレーズを使って音を鳴らすとかがポイントになってきますので，よく考えて好みのフレーズを選びます。あえて人とは違ったフレーズを選んだり，オリジナルのフレーズを作って鳴らしてみて，友達と差を付けてみよう。

今回は冒頭の「Nothing's ～」から4小節を使ってみます。ド，ファ，ソの位置に♯が，つまり，半音上がっているので，作るときに注意しましょう。

Step 2

メロディをみつけよう

実際に着メロを作る時はモノ発音，つまり和音が弾けません。ではどうしたらいいか？　一番印象になるメロディ，つまりボーカルのパートを鳴らせばその曲に聴こえるのです。ボーカルがなければ，フル・スコアなら大抵一番上のパートを見れば，その曲の要となるメロディがあります。

今回使う「Movin' on without you」では，一番上にあるボーカル・パートを使って進めていきます。

CDを持っている人は実際に聴いてニュアンスを掴んでみたり，シンセを持っている人は実際に弾いて音を出しながらイメージして作ると，もっと分かりやすく覚えられると思います。そのときはノリノリで（笑）。

Step 3

音符，休符，テンポを入力

今回使うフレーズは，四分音符と八分音符で構成されています。曲の構成としてはシンプルながら印象的なメロディ・ラインとなってますので，初めてチャレンジする人にとってはぴったりの曲ではないでしょうか？　それでは**譜面2**を見てみてください。

「おやっ」と思った人もいるかも知れませんが1～2と3小節が全く同じじゃないですか。そうです，これがデジャヴです，ではなくて（苦笑），このフレーズは2回くり返ししています。じゃあ2回入れなくてもいいんじゃないのかって？　まあまあ，これも勉強です。

では，**譜面3**を見てみましょう。音符の上にカナを書いてみました。一見簡単そうに見えますが，前述した通り，♯が三つも付いているので，その辺を注意しましょう。

あと，テンポ（曲の速さ）を入力しなくてはいけません。テンポは，譜面の右上に書いてあります。ちなみに，この曲のテンポは122です。

ですが，携帯・PHSの機種によってテンポがあまり細かく設定できない場合があります。120と130しかなくて，その間のテンポがない場合は，近い方に設定しましょう。一度聴いてみてから好みのテンポに設定するのもいいかも知れませんね。

※　　※

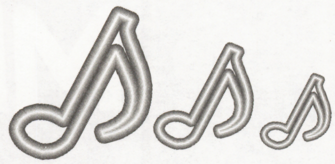
どうでしょう，お分かりになりましたでしょうか？　これを読めるようになれば大したものです。あとはホントに練習あるのみなのですが，今回のまとめと反省点をひとつ。

前述しましたが，やはり最大のポイントとなるのは，どのフレーズを選んで入力するかでしょう。楽譜を読み慣れてくれば，自分の欲しいフレーズがどこにあるかが分かってきますので，たくさん読み方を練習し，人とは違ったカッコいいフレーズを鳴らしてみよーぜ。

ギターフレーズなんかも鳴らしてみてもかっこいいぞ。後は精進あるのみだ，がんばっていろんな着メロ作りにチャレンジしていこう。かっこいい着メロが出来たら後で聴かせてくれ，約束だ。でも，公共の場では騒音になるので注意すること！

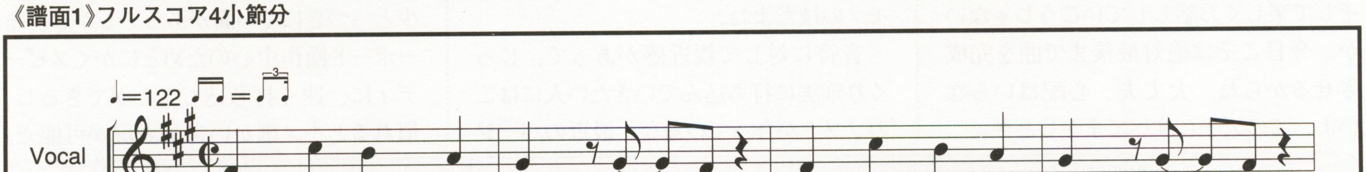
注意点としては，やはり機種によって音の鳴り方，音色，オクターブ数などが違っているので，詳しくは手持ちの機種のマニュアルなどを参考にしましょう。そうやって工夫して作っていくことが，あなたのオリジナリティにつながっていくのです。

それではまた，レッツ，着メロ！





《譜面1》フルスコア4小節分



《譜面2》メロディだけを抜き出す



《譜面3》メロディの詳しい説明

佐藤天平の

LoveLove MIDI Power!!

みなさんこんにちは，佐藤天平です。じめじめとした梅雨空にめげず，楽しくDTMしていますか？　ちょっとご無沙汰していてゴメンナサイ。今回BASICマガジンの別冊付録化を記念して華々しく再登場しました。みんなからの熱(あつ)いリクエストに応えて，またMIDIのお話でいろいろ楽しく遊んでみようと思っています。

インターネットのホームページに自作の曲を演奏させるのも当たり前になってきて，いよいよDTMシーンは盛り上がっているぞ。音楽というのは，もはや自分自身のひとつの表現手段なんだ。このページを開いてステキな出会いをした貴方は，きっと未来のアーティストへと羽ばたくに違いないだろう。



楽しく打ち込みにチャレンジ！

お気に入りの曲を譜面どおりに打ち込んでみようかな。ガンバルゾ！　……というキミの表情が今ひとつさえないねえ。そうか，最初は調子良く打ち込んでいくんだけど，いつも途中でわけわからなくなっちゃって，結局挫折しちゃうことが多かったんだね。

よおしわかった。それなら今回は私，佐藤天平と一緒にチャレンジしてみないか。今ひとつ地味で難しくなりがちな打ち込みの作業を，とてもわかりやすく，そして楽しくお話ししていこうじゃないか。今日こそは絶対最後まで曲を完成させるからね。大丈夫，心配はいらないよ。この天平にすべてまかしときー。

SSWとレコポで打ち込もう

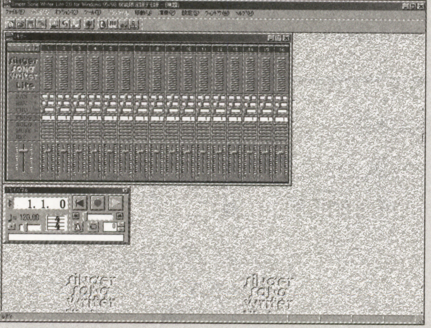
さて，ここで今回使用するシーケンス・ソフトを紹介しておこう。まずは「Singer Song Writer Lite Ver.2.0」（**画面1**）。初心者でもわかりやすくて，機能もシンプルにまとめあげたソフトだ。入力方式は音符をマウスで一つ一つ五線譜に貼り付けていく方式だ。

また，独自のオートアレンジ機能が売りで，簡単にメロディに伴奏をつけてオリジナルの曲を作ることができるようになっているのがウレシイ。初心者には涙モノの技だよね。

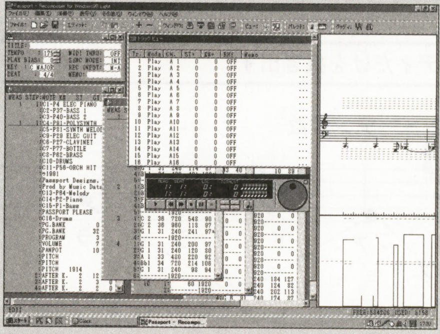
音符に対して親近感があって，じっくり確実に打ち込んでいきたい人にはこのソフトが合っているな。最近のバージョン・アップでは，デザインの方もとってもおしゃれに化粧直ししたばかりなんだ。

もうひとつは「レコンポーザ for Windows98 Light」（**画面2**）。このレコンポーザは歴史が古くて，MS-DOSの時代から人気が高く，プロのユーザーも多いんだ。細野晴臣さんやすぎやまこういちさんは今でもガンガン愛用しているぞ。

その機能を省略したものが，このレコンポーザLight。マウスによる音符入力もできるが，メインは数値入力なので多少とっつきにくい面がある。しかし，キーボード操作中心のためとにかくスピーディに，速く打ち込むことができるし，慣れるとキメ細かい音楽表現が可能だ。



《画面1》



《画面2》

デザインが淡泊なのがちょっと残念だけど，そこが老舗の頑固さなんだろうか。

まずは譜面を見てみよう！

さて，ここに，4小節の短い曲を用意した（**譜面1**，Song00. mid）。ちょと聴いてみようかな……♪　おお，今一番人気の宇多田ヒカルのあの曲のイントロじゃないか。好き好き，きっとみんなも好きだよね。この二つのソフトを使って実際に打ち込んでみることにしよう。楽しく＆わかりやすくお話ししていくから，ちょっとの間つき合ってね。

譜面1を見ると，4パートに分かれているのがわかるかな？　一番上の段がメロディ。そして次がベース。3段目はE.ピアノのコード弾きによる伴奏。最後の4段目がドラムパートだ。う～ん，「打ち込もう!」と高らかに宣言してみたものの，どこから手をつけていいかさっぱりだね。

音楽の基本はリズムだ

現代のポピュラー・ミュージックにおいて，やっぱり音楽の基本はリズムだ。ここがしっかりしていないと，すべてが崩れて台なしになっちゃうんだ。だからまず，ドラム・パートから打ち込んでいくことにしよう。

譜面2をよおく見てみると，このドラム・パターンは，三つの打楽器でできているのがわかるかな？

まずドラムで一番低くて，ずーんとお腹に響くバスドラム。これはまさにど～んとしたでっかい図体をした大太鼓のことで，キックペダルを足で踏むことで「どん！」と低音が鳴り響くんだ。

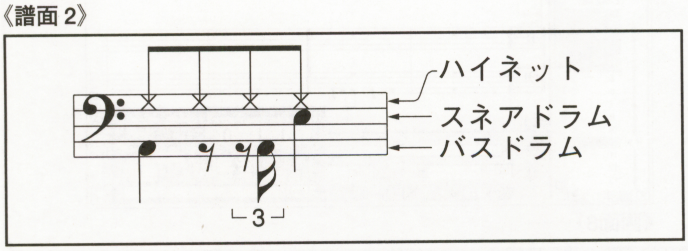
そしてひときわ派手で抜けの良い中音域のスネアドラム。ドラムセットの中ではいわば小太鼓で，バシッ！　と明るく派手な音がするあの太鼓のことだ。ドラマーさんはこのスネアの音に一番命をかけていて，時間をかけて自分のお気に入りの音が鳴るまで丁寧にチューニングをするんだよ。

三つ目は，常に細かくビートを刻んで鳴り続けるハイハットだ。ハイハットっていうのはちっちゃいシンバルを二枚重ねたもので，まるでメトロノームのように細かくビートを刻んで，リズムのテンポをキープするとともに，「ノリ」を

《譜面1》



《譜面2》



日本音楽著作権協会（出）許諾第9906348-901

コントロールする大切な打楽器なんだ。

ドラムを打ち込もう！（Singer Song Writer編）

まずはSinger Song Writer Liteを立ち上げてみようか。そしてSong01.midを読み込もう。ここで画面上部のツールバーからスコアエディタをクリック（**画面3**）。そうすると，ほうら譜面がドーンと現れた（**画面4**）。マウスで音符を選んで，この五線譜に貼り付けながら曲を作っていくのがSinger Song Writer Liteの基本操作なんだ。実際に譜面を見ながら曲を打ち込んでいくんだから，やっぱりこの音符貼り付け方式は一番わかりやすいかもね。

よおし，ガンバッてドラムを打ち込むぞ！　あれ？　ちょっと待ってよ。**譜面2**のドラム譜と，パソコンの画面の五線譜ってちょっと違うぞ。あ～ん，いきなりわけわかんないよ，ムカツク！

実は，ドラムにはドラム用の譜面の形式があるんだ。MIDIでもドラムのパートはちょっと特別扱いのVIP待遇。このスコアエディタ画面の左側を見てほしい。Marker，Tempo，Chord，Toneなんて文字が見えるね。そしてその下に目を移してほしい。「1・Track1」，「2・Track2」，……と縦に並んでいるのが見えるかな？　ここを下の方へたどっていってほしい。そうすると……ほうら，見つかった，「10・Track10」。ここだけ黄色で目立っているね。まさにVIP待遇。

今は「1・Track1」の文字が反転しているね。この「10・Track10」もクリックして文字を反転させ，スコアエディタ画面の右のルーラーを下に移動させると……おお，出てきた出てきた。これがドラム専用の譜面だ。これからしばらくこの譜面で話を進めていくよ。

MIDIでは基本的に16チャンネルで，16トラックの演奏が可能なんだ。1チャンネルはピアノ，2チャンネルはギターみたいに，チャンネル毎に自分の好きな楽器を割り当てることができる。ところが，ドラムを鳴らしたい時は10チャンネルを使うと決まっているんだ。だからこのSinger Song Writer Liteではちゃあんと10チャンネルを黄色に色分けしてくれているんだね。

さて，前置きはそろそろおしまいにして，実際に打ち込むぞ。まずスコアエディタ。画面上部のツールボタンの中で音符が並んでいるね（**画面5**）。この中から八分音符（**画面6**）を選んでクリックしよう。これは，「八分音符刻み（8ビート）で音符を並べていくよ」という意味のボタンだ。五線譜の上の目盛りが1小節あたり8目盛りになったのに気が付いたかな？　そしてその下の段から音符マークを選ぼう。これは，「音符を貼り付けながら打ち込んでいくよ」という意味のボタンだ。

そしたら，今度は別のウィンドウに視線を移そう。ノートパレットという，音符がぎゅうっとつまったウィンドウがあるよね。ここで貼り付ける音符を選べるんだ。いろいろあるけど，今回は八分音符を使おう。

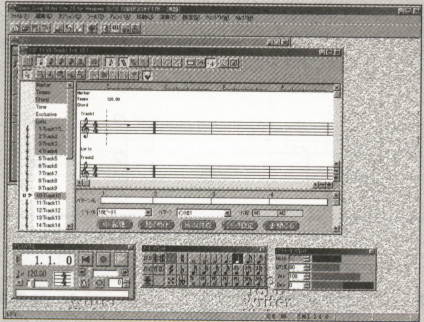
小節の頭から打ち込んでもいいんだけど，後々のことを考えて，2小節目から打ち込んでいくから，それだけ気をつけて読んでいってね。

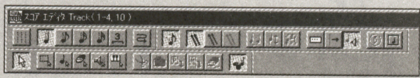
まずは基本のバスドラムからど～んといくよ。さて，ノートパレットで八分音符を選んだら，小節の一番左の位置に貼り付けよう。音楽的に言うと，1拍目のタイミングで鳴らしてあげるんだ。音の高さとしては，**譜面2**と同じように，五線譜の第一間の場所，ここに音符があるとバスドラムが鳴るんだ（**画面7**）。貼り付けにくかったら，少し譜面を拡大して表示するとやりやすいよ。ウィンドウのルーラの端にある「＋－」を使って，ふたまわりくらい大きくしてみようかな。

さて，音符が貼り付いたら，ちゃん



《画面3》

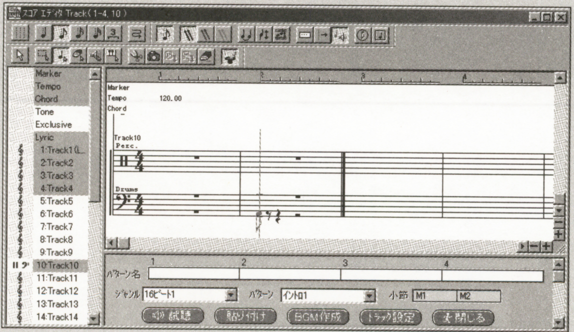

《画面4》



《画面5》



《画面6》



《画面7》



《画面8》

とできているかどうか確認してみよう。ツールボックスの中で，ラッパのマークを見つけてほしい。このボタンをオンにしてから，今貼り付けた音符をクリック！　「どん！」って鳴ったら大当たり。バスドラムをきちんと打ち込むことができたってわけだ。

さ，どんどんいくよ。ツールボックスで音符のマークのボタンをもう一度オンにしておこう。**譜面2**をもう一度見てみると，今度は3拍目に打ち込むんだな。そうは言っても，どこがスコアエディタの3拍目になるんだかわからないね。

そこで注目したいのは，エディタの譜面のすぐ上のところだ。灰色になっているところに何やら目盛りがあるね。これはこの小節の拍数を表しているんだ。1拍は四分音符の長さだ。ここでは一目盛りを八分音符に設定したから，四分音符＝八分音符×2で，目盛り二つで1拍なんだ。数字をよく目で追ってみて，1，……2，……3！　3拍目(目盛りで5ビート目）だから，この5のところに合わせて音符を置いてあげればいいんだね。「どん！」

そうして，続けてとなりのビートにもう一発「どん！」　ようし，これで全部で三発，バスドラムを打ち込めた。

三発続けて聴いてみたいね。そんなときはプレイパネルだ(**画面8**)ここにCDプレーヤーやMDデッキのような表示があるよね。いつも貴方が使っているAV機器のような感覚でPlayボタンをクリックして聴いてみよう……♪　「どん！……どん！，どん！」。おお，ちゃんと打ち込まれているよ。やった。Song02.midのように鳴ったら正解だ。

よし，これでバスドラムはOK！　軽いもんだ。次はスネアドラムにいってみよう。

さて，スネアの場所を譜面でもう一度確認しておこう。スネアは譜面のように2拍目と4拍目で鳴らしてあげるのがお約束なので覚えておこう。

さあ，また目盛りのビートを数えて正確なタイミングに音符を貼り付けるよ。2拍目ということは1目盛りが八分音符だから，3ビート目だね。さ，音符の高さも注意して貼り付けよう。できたかな？　チェックはどうするんだったけ？　もう忘れちゃったらバスドラムのところを読み返してみて，そう，ツールボックスのラッパのマークのボタンをオンにするんだったね。そうしてマウスで五線譜上の音符をクリック！……「バシッ！」元気にスネアが鳴ってくれたらOKだ。

その調子でもう一発いくよ，今度は4拍目だ。ツールボックスで音符ボタンに戻してから，7ビート目を注目しながらマウスで貼り付ける。よし，できたらバスドラムと一緒に鳴らして聴いてみようか。そういう場合はプレイパネルだったね。Playボタン・オン！……「どん・バシッ・どんどん・バシッ」(Song 03.mid）

やった！　ドラムらしくなってきたぞ。いやあ音楽してるって感じがしてきたね。この調子でどんどんいこう。

さて最後にハイハットだ。譜面を見ると，五線譜の一番上に沿ってバツ印が並んでいるね。これがハイハットだ。さあ，マウスでここに沿って音符を貼り付けていこう。目盛り一つにつき，一つのハイハットだからわかりやすいね。全部で8個のハイハットをどんどん並べてほしいな。調子にのって音の高さを間違えないようにね。

ちょっと音の確認をしておこうかな。ツールボックスでラッパのボタンをオンしてから音符をクリック！　「チッ」って短い金属音が鳴ったら正解！　さて，プレイして聴いてみようか（Song 03 b.mid）……♪　おお，カンペキ！　まさに本格ドラムパターンだ。CDとかから聴こえてくるあのサウンドと同じじゃないか。やったね。

最後にもうちょっとだけガンバッテもらおうかな。この曲はいわゆるHipHop系の曲だから，横ノリで跳ねたリズム感が大切なんだ。今作ってもらったドラムパターンはまだ「跳ねて」ないんだね。そのフィーリングを出すのはけっこう難しいんだけど，ちょっといじるだけでも「あの感じ」で鳴らすことができるんだ。その秘策を教えてあげよう。

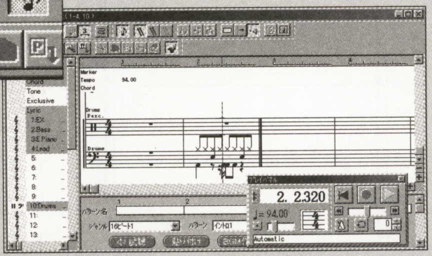
まず，スコアエディタのツールボックスの上の段に注目してほしい。先ほどは8分音符のボタンを押して，目盛りを八つにして8ビートで音符を貼り付けていったね。基本の部分はこの8ビートがやりやすかったんだけど，今度は「跳ねる」感じを出したいので，ビートを変えたいんだ。

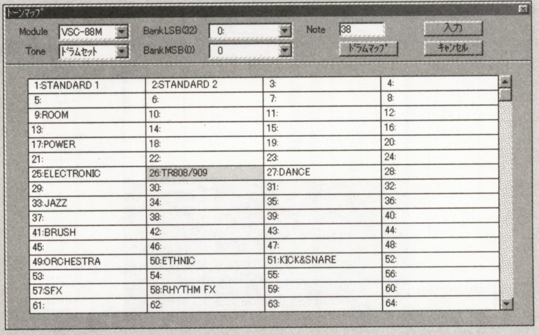
「跳ねる」，「スイングする」ためには(何て言うとかっこいいかな？)，お約束として，三連符系のビートにすればいいんだ。ツールボックスのボタンでいうと，まず十六分音符のボタンをオンにして，次にその横にある「3」のボタンをオンにすればOKさ（**画面9**）。すると，ほうらいきなり目盛りがすごく細かくなったね。見ずらくなっちゃった人はウィンドウのフレームの「＋－」で拡大しようか。

さて，これで目盛りは24ビートになった。今までは8ビートだったから，かな



《画面9》


《画面10》


《画面11》

り細かいニュアンスを表現できるようになったんだ。いろいろな技を使って楽しみたいところだけど，ごちゃごちゃしてしまうので，今回は「ここぞ」という場所のバスドラム一発だけにしておこう。

もう一度，ツールボックスで音符ボタンをオン。ノートパレットで十六分音符を選択してバスドラムを打ち込もう。さて24ビートあるうちのどこに打ち込めば「跳ねる」ようになるのだろうか。

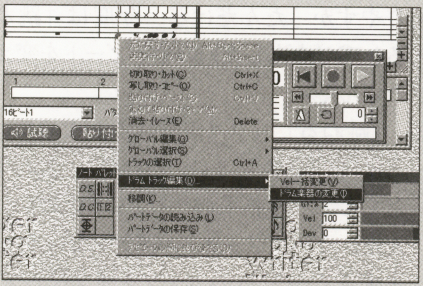
その場所は２拍目の裏拍のさらに裏……なんていってもわかんないよね。最初から数えて12ビート目，……ちょうど３拍目が13ビートだからそのひとつ前のビートと言ったらわかりやすいかな**（画面10）**？　ここにバスドラムを一発加えて聴いてみよう（Song04.mid）……♪　おお～，いきなり跳ねはじめたでしょ。ちょっとクラブっぽい匂いもして踊りたくなっちゃったね。

だったら，もっともっとこのドラムパターンをカッコ良くしてみようか。今度は視点を変えて音色に注目するぞ。実は今まで鳴ってたこのドラムは標準的なドラムセットで，あまりダンスミュージックに向いているサウンドではなかったんだ。

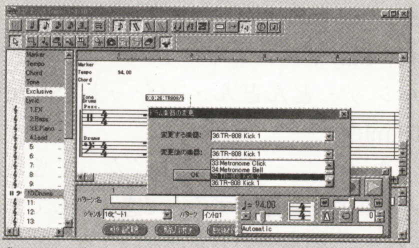
貴方の音源にはいろいろな音楽ジャンルに対応したドラムセットが数種類入っているんだ。このドラムセットを取り替えるだけで，全然違ったサウンドに変身するんだよ。例えば，ここでスコアエディタ画面の「TONE」をクリックしてみようか。するとほうら，いろいろドラムセットの名前が見えるね。この中で一番この曲に合っているのは26番のTR808/909セットだ**（画面11）**。これを選んで聴いてみようか（Song05.mid）……♪。おおっ！　そうそう，これこれ，このサウンドだよ。今まで何か違うなって感じてたのはドラムセットのサウンドのせいだったんだね。

それがわかったんだったら，もうちょっとドラムセットをいじってみようか。今度は太鼓の種類を取り替えてみよう。まず，バスドラムから取り替えてみようか。譜面上でバスドラムの音符のところにマウスを持っていく。そして右クリックで「ドラムトラックの編集」から「ドラム楽器の変更」を選ぶと**（画面12）**，こんなウィンドウが開く**（画面13）**。上が現在選ばれているバスドラムで，「36:TR-808　Kick1」だ。下が変更後のバスドラムで，ルーラを上下して「35:TR-808　Kick2」を選ぼう。これですべて一括してバスドラムの楽器が変更になるんだ。同様にして，スネアドラムも「38:TR-808 Snare1」から「40:TR-808 Snare2」へチェンジ！　最後にハイハット「42:TR-808　Closed Hi-Hat」もタンバリンに変えちゃおう。タンバリンは54番だから下の方をずずずっと探してみると，あったあった「CR-78 Tambourine」。これにチェンジ！　何と太っぱらにバスドラム・スネアドラム・ハイハットをすべて取り替えてしまった。さあ，聴いてみようか(Song06.mid）……♪　うん，これで完ペキ。満足マンゾク。

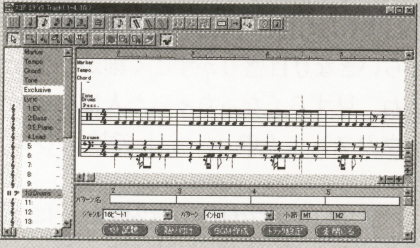
一つのパターンが決まったら，この１小節分のドラムパターンをマウスで範囲指定してからコピーして，３回分貼り付けておこう。４小節のドラムトラックのできあがりだ**（画面14）**。



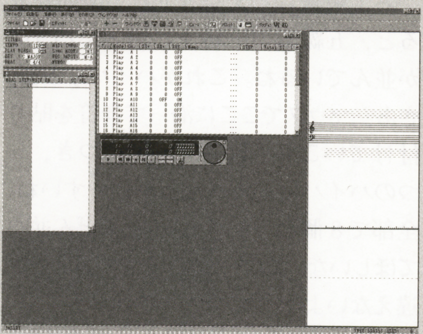
《画面12》



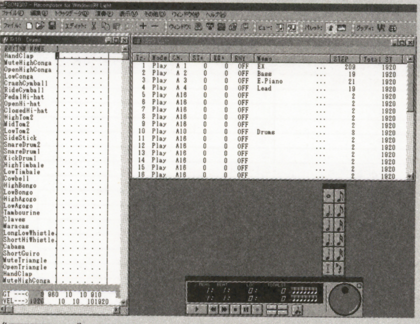
《画面13》



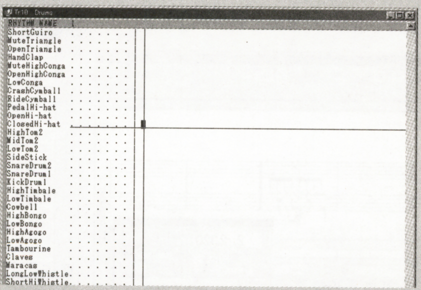
《画面14》



《画面15》



《画面16》



《画面17》

ドラムを打ち込もう！（レコンポーザLight編）

ここからはレコンポーザをメインに話を進めていこう。これが初期画面だ**（画面15）**。なんか今ひとつおしゃれとはいえないかもしれない。でも，だからといってレコポをあなどってはいけない。シンプルだけど，数値入力と数値画面のスムーズ・スクロールというレコポならではの特性で，プロにもとても愛用者が多いのだ。

さて，まずはSong07.midというファイルを聴いてほしい。ここで「表示」から「トラックセッティング」を選ぶ。すると，各トラックのセッティングを一覧できるウィンドウが開くんだ。

MIDIでは基本的に16チャンネルで16トラックの演奏が可能なんだ。１チャンネルはピアノ，２チャンネルはギターみ

たいに，チャンネル毎に自分の好きな楽器を割り当ててアンサンブル（合奏）を楽しむことができる。ところが，ドラムを鳴らしたい時に限って10チャンネルを使うとお約束で決まっているんだ。そこで，ここではトラック・セッティングで「10」の数字の場所（トラック）をクリックしてほしい。そうすると，ドラム専用の打ち込み画面が開くぞ（**画面16**）。

うわっ，なんだかいきなりドラムセットの打楽器がズラリ！　でもこの中で使うのはバスドラム，スネアドラム，ハイハットの三種類だけだから安心してね。

まずここから「Closed Hi-Hat」を探してほしいんだ。さあ，順番に目で追ってくと……ああ，あったあった。真ん中あたりにあった。よく見ると「ハイハット」は三種類もあるんだね。この中で今回使うのは「Closed　Hi-Hat」だから間違えないようにね。

さて，いよいよ打ち込んでみよう。いろいろな設定の都合で，レコンポーザ上では２小節目から始めるからね。だから，まずはアイコンを２小節目の１拍目の位置で，ハイハットの高さにスタンバイしておいて。よくわからなかったら，**画面17**をよく見て同じ場所においてあげるんだ。

今度は譜面を見て，ハイハットの位置をようく確認してみよう。おお，ハイハットは小節の１拍目から八分音符刻みでズラリ！　と×印が並んでいるね。ということは，八分音符の長さで打ち込めばいいんだな。

さて，音符の長さってどんなふうに決めればいいんだろうか？　画面を見渡したところ，どこにも音符の影も形もないぞ。うわあ，見放されて途方に暮れてしまうね。

ところがここからがレコポのスゴイところなんだ。わざわざ音符をマウスでドラッグ＆ドロップしなくたって，ワンキーでポン！　と音符の長さを決められるんだ。

貴方のパソコンのキーボードにはファンクション・キーは付いているかな？〔f·1〕，〔f·2〕……と名前が付いているあの大きめキーだ。

実は，このキーの一つ一つに，最初から音符の長さが割り当てられているというから便利だね。〔f·1〕を押せば全音符，〔f·2〕を押せば付点２分音符というように設定されていて（**第１表**），肝心の八分音符は〔f·7〕なんだ。

さて，マウスのアイコンがClosed Hi-Hatのところにあるのを確認してから，えいっと〔f·7〕を押してみよう。すると，５という数字が出てきたね。

ん？　この５という数字は五分音符かな？　いえいえ，これは５の強さでハイハットが打ち込まれた，ってことなんだ。

このドラム打ち込み画面では，ドラムの強さをを１～９までの段階で表しているんだよ。とりあえずAutomaticに中間値の５になったんだけど，気に入らなかったら後でお好みにチェンジできるからね。

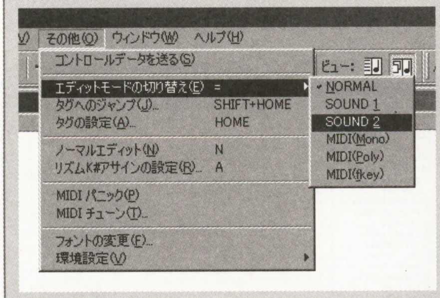
ちょっと聴いてみようか。ここで上部ツールバーで「その他」から「エディットモードの切り替え」を選び，「sound2」にチェックマークをつけよう（**画面18**）。こうしておくと，マウスで音を確認できるんだ。マウスで今打ち込んだばかりの「5」をクリックだ！　「チッ」……あ，鳴った鳴った。チッって一瞬だけど確かにハイハットが鳴った。たったファンクションキー一発で，５の強さで八分音符の長さのハイハットがひとつ打ち込めたんだね。

よおし，この調子でどんどんいこうか。譜面を見ると，全部で８個のハイハットが並んでるね。……ってことは，あと７回〔f·7〕キーを押せばいいってこと？　よおし，イチ，ニイ，サン，シイ……７回！　おお，どんどん５の数字が並んだよ。最後に〔＊〕キーを押して小節線を引いておく（**画面19**）。いいのかな，こんなシンプルな作業で？

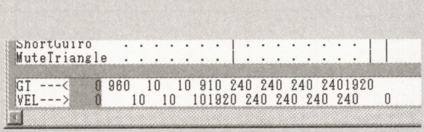
今度は連続して演奏させてみよう。「表示」から「プレイパレット」選んで画面に出してから，Playボタンをオン！（Song08.mid）……♪　「チッ，チッ，チッ，チッ，チッ，チッ，チッ，チッ」おお，できてるできてる。

うわあ，カンタンだなあ。〔f·7〕キーを８回押しただけで１小節分のハイハットが完成しちゃった。なるほど，これが「速打ちのレコポ」ならではの得意技なんだな。

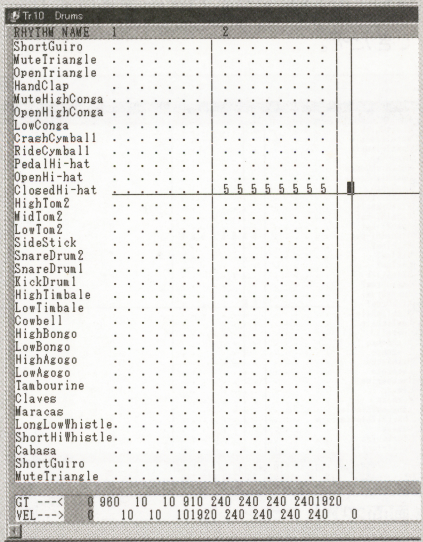
あれ？　じゃあ八分音符という長さはどこにあるんだ?　実はここにいるんだ。ドラム画面の一番下の欄外のところに240という数字が見えるでしょ（**画面20**）。これが八分音符という意味なんだ。



《画面18》



《画面20》



《画面19》

《第1表》

f・1	全音符	𝅝
f・2	符点二分音符	𝅗𝅥.
f・3	二分音符	𝅗𝅥
f・4	符点四分音符	♩.
f・5	四分音符	♩
f・6	符点八分音符	♪.
f・7	八分音符	♪
f・8	符点十六分音符	𝅘𝅥𝅯.
f・9	十六分音符	𝅘𝅥𝅯
f・10	三十二分音符	𝅘𝅥𝅰

レコンポーザでは音符の長さのことを「ステップ・タイム」といって，数値で表している。四分音符の長さは基本設定で480。だから八分音符のステップ・タイムは240というわけなんだ。そうか，確かに240という数字が８個並んでるね。

でもそれだけじゃちょっと不安な人は，表示から「譜面ビューの表示」を選んでみよう。すると譜面ビュー・ウィンドウが開いて，きちん五線符を表示してくれるんだ。するとちゃんと八分音符がキレイに８個並んでるのがわかるね。ちょっと安心（**画面21**）。

さあ，今度はバスドラムにいこうか。**譜面２**でバスドラムをもう一度確認してみると，小節の先頭の１拍目に一発，そして３拍目からもう二発鳴っているのがわかるね。よし，１拍目だな。ドラムエディタ画面左側のズラリと並んだ打楽器の中から「KickDrum 1」を探してっと。一番下の方で見つかるよ。ではバスドラムの一拍目のところにマウスアイコンをもってきてっと。ああ，丁度ハイハットの一発目と同じタイミングで鳴らすんだね。そして〔f·7〕だ！

ちょっと待った，ハイハットと同じタイミングなので，もう音符の長さ（ステップタイム）はもう打ち込まなくていいんだ。そこで，音の強さだけ決めてあげよう。さっきは自動的に５が入ったけど，今度は自分で決めたいな。バスドラムだからズシーンと鳴らしたいし……そうだな，８にしておこうっと。

よし，では改めていくよ。アイコンの位置を確認して数字キーで８を入力だ（**画面22**）。

さて，聴いて確認してみよう。マウスでドラムエディタ上の「８」をクリック！「ズン！」 よおし，Good！だ。おや，譜面ビューの五線符の方にも，とても低いところに音符がひとつ増えているね。よおし，もう一発。３拍目のタイミングだったね。

３拍目ということは，八分音符刻み（８ビート）で考えると，１拍(四分音符)＝八分音符×２個だから，ハイハットの一つ目が１拍目，三つ目が２拍目，五つ目が３拍目ということになるね。よおし，では小節の頭からハイハットの数を数えて五つ目！ ここがバスドラムが鳴る３拍目の場所だ。この場所に〔f·7〕キーではなく数字キーを使って……「８」をドン！ 三発目は今打ち込んだばかりのバスドラムより，八分音符分だけ後にもう一発だ。ハイハットが八分音符刻み（８ビート）だから，すぐ隣のビートのタイミングで打ち込めばokさ。続けて「８」をドン！

バスドラムと一緒に鳴らしたら，何だかハイハットの音が小さくて負けちゃってるなぁ。よおし，それなら，もっと強くしてみようか。そうだなぁ，「７」くらいにしておくとしようか。さあ，数字キーを使って，５を全部７に打ち直そう。７７７７７７７７……うーん，７が並ぶと，やっぱりHappyなことが起こりそうな気がするね。

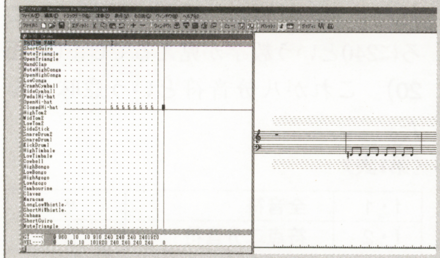
よおし。では確認。今度はプレイパレットで再生！（Song09.mid）……♪ おお，だいぶドラムパターンっぽくなってきたぞ。

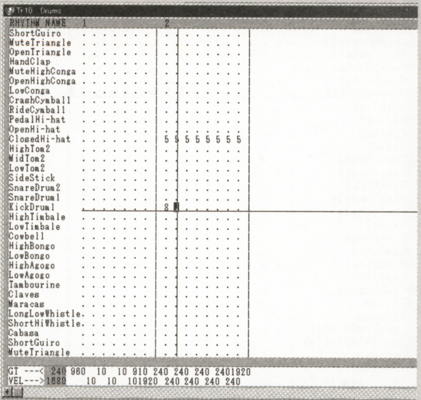
さあ，最後にスネアドラムだ。レコポのドラムエディット画面で探すと……ああ，あった。バスドラムのひとつ上に「SnareDrum1」，その上に「SnareDrum2」がちゃんとあった。今回は「SnareDrum2」でいこうかな。

さ，譜面でよおく見てみよう。全部で二発だ。鳴らすタイミングはええっと，２拍目と４拍目だね。このスネアの２拍４拍っていうのはお約束だから覚えておくといい。……ってことは，八分音符刻みの８ビートで考えると３ビート目と７ビート目だ。よし，しっかり数えて打ち込もう。

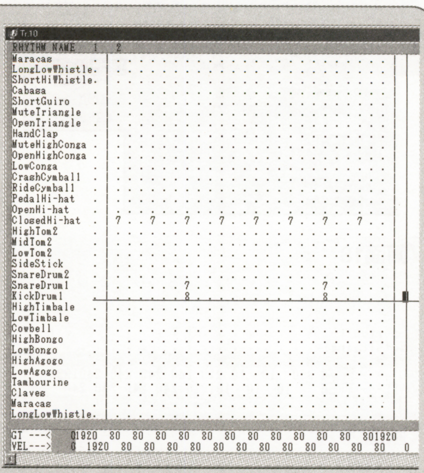
数字キーで強さは……さっきバスドラムが「８」だったから，今度は「７」にしておこう。さて，SnareDrum2の列で３ビート目にアイコンをもってきて「７」をバシッ！ できた。続いて７ビート目で「７」をバシッ！ よおし，確認してみよう（Song10.mid）……♪ おお，やったやった！ ドラムパターンができ上がったぞ！ 意外とカンタンにできるもんだね。自分が天才かと思えてきたでしょ。

でもちょっと落ち着いてね。 最後にもう少しだけガンバッテもらおうかな。この曲はいわゆるHipHop系の曲だから横ノリで跳ねたリズム感が大切なんだ。「グルーヴ感」って言った方がかっこいいかな？ でも，今作ってもらったドラムパターンはまだ「跳ねて」ないんだね。そのフィーリングを出すのはけっこう難しいんだけど，ちょっといじるだけでもあの感じで鳴らすことができるんだな。その秘策を教えてあげよう。


《画面21》



《画面22》



《画面23》

今まで，ドラムセットの各打楽器を打ち込むのに，八分音符刻みの８ビートのタイミングで鳴らしてきたよね。ところがこの８ビートだけではその「跳ねた」感じを出すことは難しいんだ。

「跳ねる」ためには，「スイングする」ためには……なんて言うとかっこいいかな。その時はお約束として三連符系のビートがお似合いだ。

「三連系」？　う～んちょっとここでは細かい説明はさけるけど，八分音符をさらに三つのビートにこまかく分けてそのタイミングでドラムを打ち込んでいくんだ。

今まで８ビートでやっていたわけだから，それを三つに分けたら８×３＝24。うわあ，24ビート！　かなり細かいニュアンスを表現できるようになる。ここでSong11.midを読み込んでほしい。そして，トラック10のドラムエディット画面を開くと，ほうら，これが24ビートのドラムエディット画面だ（**画面23**）。うわあ，何だか細かくて目が痛くなってくるね。いろいろな技を使って楽しみたいところだけど，今回は「ここぞ」という場所のバスドラム一発だけにしておこう。

さて，24ビートあるうちのどこに打ち込めば「跳ねる」ようになるのだろうか。その場所は２拍目の裏拍のさらに裏……なんていってもわかんないよね。最初から数えて12ビート目，ちょうど３拍目が13ビートだからそのひとつ前（**画面24**）といったらわかりやすいかな？　ここにバスドラムを一発加えて聴いてみよう。数字キーで「８」と入力するだけでokさ（Song012.mid）……♪　おお～，いきなり跳ねはじめたでしょ。ちょっとクラブっぽい雰囲気も匂ってきて踊りたくなっちゃったね。

もっともっとこのドラムパターンをカッコ良くしてみようか。今度は視点を変えて音色に注目するぞ。実は今まで鳴ってたこのドラムは標準的なドラムセットで，あまりダンスミュージックに向いているサウンドではなかったんだ。貴方の音源にはいろいろな音楽ジャンルに対応したドラムセットが数種類入っているんだ。このドラムセットを取り替えるだけで，ぜんぜん違ったサウンドに変身するんだよ。

そのためにはMIDIのプログラム・チェンジという命令を使えばいい。「Program Change」だなんて，かっこいい響きだなあ。

さて，やり方はこうだ。ドラム・エディット画面で「N」キーを押す。すると，いきなり数字だけの画面になる。ズラリ！（**画面25**）

うわあ，ちょっと数字だらけでわけがわからないね。この画面については次回またゆっくりお話しするからね。

今大事なのはここだ。１小節目に注目してほしい。「PROGRAM」という文字が見えるかな。これがそのプログラム・チェンジだ。その横に「０」という数字が見えるね。これは「０番のドラムセットを使ってます」という意味だ。この数字を変えていくと，いろいろなサウンドのドラムパターンを楽しめるんだね。

例えばここで「８」の数字を入力して聴くと機械っぽいサウンドになるし，「16」を選ぶと激しいハードロックのようなサウンドになる。ふ～ん，ひとくちにドラムって言ってもいろいろあるんだねえ。で，今回のHipHop系サウンドにオススメなのは「26」番のドラムセットだ。ぜひ試してほしいな（Song13.mid）……♪

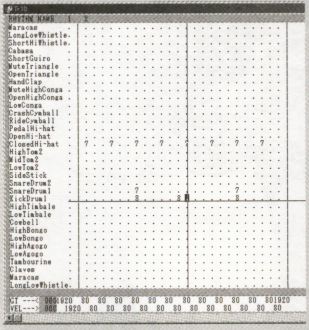
どう？　いい感じでしょ。ここでハイハットをタンバリンに変えてみると，もっとそれっぽくなっていいと思うんだけどどうかな（Song14.mid）……♪　う～ん，これこれ，これだよね。このサウンド，このドラムパターンで決まりだ！最後にこの１小節のパターンをコピーして３回貼り付けよう（**画面26**）。４小節のドラムトラックの完成だ。

※　　　　　※

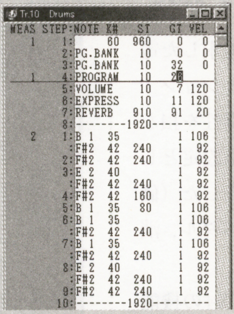
というわけで，今回はSinger Song Writer LiteとレコンポーザLightを使って「Automatic」のイントロ風の曲のドラムパートの打ち込みにチャレンジしてみた。どうだったかな？　楽しめたかな？　これから毎月少しずつ曲を完成させていくことにしよう。しばらくの間おつき合いをよろしくね。

誰でもがデジタル・クリエイターとして自己表現できる時代になって，音楽だってその例外ではない。もうCDやTVから一方的に流れてくる，誰かが作って誰かが選んだ曲を聴くだけの時代は終わったんだ。これからは自分で感じて，自分で作って，自分で表現していくことが一番かっこいいことなんだよ。そんなかっこいい貴方になる日を迎えるまで一緒に歩いていきたいんだ。

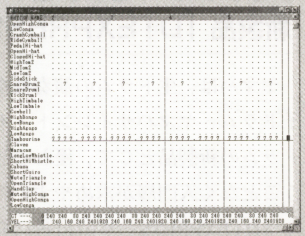
ではまた来月をお楽しみに！



《画面24》



《画面25》



《画面26》



佐藤天平先生のホームページ
「Tenpei MUSIC GEAR」

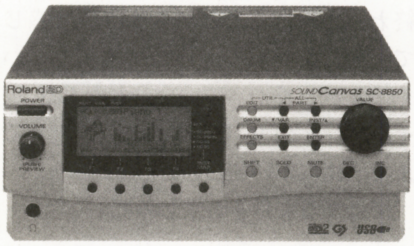
Get Access！
→http://www.beeplus.or.jp/tenpei/

《ローランド》
GS音源最新モデル SC-8850発売

ローランドは，GS音源の最新モデル「SC-8850」を発売した(価格：税別99,800円)。

「SC-8850」は，同社GS音源のシリーズ「Sound Canvas」の最新モデルで，128ボイス，64パート，1,640音色／63ドラム・セット，空間系エフェクト＋88Pro互換の64エフェクトのスペックを実装。さらに，業界初のUSB端子を装備し，USB端子を備えるパソコンとの直接接続が可能。USB使用時には，内蔵4ポート＋2in／2outのMIDIインターフェースとして機能する(シリアル接続時には内蔵4ポート＋1in／1out)。フロントパネルにはロータリーエンコーダ(ダイヤル)を装備している。また，GM Level2にも対応している。

■問い合わせ先
ローランド（株）
FAX情報サービス 03-3251-1434
http://www.rolandcorp.com/japan/



《ローランド》
ミュージ郎 ラインナップを一新

ローランドは，SC-8850の発売に合わせ，ミュージ郎のラインナップを一新した。具体的な変更点は以下のとおり。

・全シリーズにSinger Song Writerの最新版フル・バージョンをバンドル
・最上位モデルに最新音源SC-8850バンドル・モデルを追加
・Macintosh対応ミュージ郎(SC-8850バンドル)は，iMac，New G3シリーズにUSB接続が可能

■問い合わせ先
ローランド（株）
FAX情報サービス 03-3251-1434
http://www.rolandcorp.com/japan/

《ローランド》
第12回「力作コンテスト」受付開始

ローランドは，全国のDTMファンが腕を競う「力作コンテスト」の第12回を開催する。作品の応募受付は6月1日(火)より開始，9月に開催される「World PC Expo」期間中の11日(土)に，同イベント会場内にて受賞発表会を行う。

■問い合わせ先
ローランド（株）
「力作」コンテスト事務局
TEL 03-3251-9204
http://www.rolandcorp.com/japan/DTM/

《ヤマハ》
GM Level2に完全対応 MU128 V2.0

ヤマハは，同社DTM音源「MU128」を，ユーザーによるバージョンアップでMIDI音源機器の新統一規格「GM Level2」に完全対応させるサービスを，5月25日より開始した。

ヤマハのホームページ(http://www.yamaha.co.jp/product/decbx/)から無償でバージョンアップ専用ソフトをダウンロードし，それを実行することで，簡単にV2.0へのバージョンアップを行うことができる。

ヤマハのカスタマーサービス部サービスセンターで有償(7,000円)でバージョンアップが可能。最寄りのサービスセンターか，商品を購入した店舗へ持ち込む。

■問い合わせ先
ヤマハ（株）
http://www.yamaha.co.jp/

《ヤマハ》
サイレント・セッション・ドラム新製品「DTEXPRESS」発売

ヤマハは，生ドラムの演奏性を追求した電子ドラム，ヤマハサイレント・セッション・ドラムの新製品として，優れた演奏性を損なうことなく入門層が求めやすい価格設定とした「DTEXPRESS」を6月1日に発売した(価格：124,500円・スツール，フットペダル，消費税別途)。

「DTXPRESS」は，従来製品「DTX」の機能や演奏性を損なわずに，価格を約70,000円ダウン，購入しやすくするとともに，ドラム音源モジュールをコンパクト化し，新機能として「パッドソング」機能を搭載。この機能により，あらかじめ収録されたフレーズなどを，初心者でも簡単に自分の好きなタイミングで演奏することが可能。また，ドラム音源にはTO HOST端子を装備，パソコンと接続しての活用法も広がる。

■問い合わせ先
ヤマハ（株） 弦楽器事業部 国内営業部
TEL 053-460-2433



《タイトー》
ZUNTATA 6月新譜情報

タイトーは，「電車でGO!2」のサウンドトラックを6月19日に発売する(ZTTL-0042，価格：税込2,550円)。「電車でGO!2」イメージソング「LOVE特急こまち(PS Ver.)」，「潮騒の駅」，ゲーム中の全BGMを収録し，さらに，アルバム用にOGR氏作曲，TAMAYO氏編曲による新曲(ボーカル)を収録。また，効果音を使用した「SE THEATER」(中山上等兵氏，KAMATY氏制作)もあわせて収録される。

■問い合わせ先
タイトー ZUNTATA RECORDS
http://www.taito.co.jp/





デジタル万歳！
―デジタルで、音楽はこんなに面白くなる。
弾ける！ さわれる！ 楽しめる！
デジタル楽器／オーディオ／ソフトの展示会
デジタルミュージック・フェア
~MIDI WORLD '99~
～今見たソフトをその場でGet！～
ソフトマーケット
～明日のミュージシャンを目指す人に～
MUSIC SCHOOL CORNER
～役立つ情報が満載！～
セミナー／チュートリアル
■松武秀樹「デジタル・ミュージックの世界」--アナログ・サウンド・メーキングに学ぶ
7月30日(金)13:00～
講師：松武秀樹（日本シンセサイザー・プログラマー協会副理事長）
■MIDI DATA CLINIC 最終選考会 7月31日(土)13:00～
審査員：氏家克典、篠田元一、大浜和史（日本シンセサイザー・プログラマー協会）
あなたの作品を募集中！ 詳しくはVirtual MIDI WORLDホームページで。
～アンケートに答えてプレゼントを当てよう！～
プレゼント抽選コーナー
出展社一覧（五十音順・5月12日現在）
アイズ、インターネット、カシオ計算機、カメオインタラクティブ、河合楽器製作所、キュービックエナジー、クリプトン・フューチャー・メディア、コルグ、島村楽器、シーミュージック、スタインバーグ・ジャパン、第一興商、テレミディック、日本工学院専門学校／日本工学院八王子専門学校、日本シンセサイザー・プログラマー協会、日本電子専門学校、フックアップ、松下電器産業、ミュレイディア、ヤマハ、ヤマハミュージックメディア、リットーミュージック、ローランド
1999.7.30[Fri] - 8.1[Sun]
10:00-17:00
東京ビッグサイト 西ホール
入場料 500円（中学生以下無料）
■主催 （社）音楽電子事業協会／日本経済新聞社 ■後援 通商産業省／文化庁
■協力 （財）マルチメディアコンテンツ振興協会／日本楽器フェア協会／日経BP社／日経ホーム出版社／テレビ東京（順不同）
●お問い合わせ
社団法人音楽電子事業協会 Association of Musical Electronics Industry Tel.03-5226-8550
日本経済新聞社 事業局総合事業部 Tel.03-5255-2847
*MIDIは音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
一足お先に、インターネットで。6月1日から毎日開催！
デジタルミュージック・フェア オンラインイベント
6/1 火 ～ 8/31 火
VIRTUAL MIDIWORLD
http://www.midi-world.com
●出展社インデックス
●デイリーヘッドラインニュース
●DTM道場
●DTMフォーラム
●DTM連載コラム
●毎週当たるプレゼント
同時開催！
家族ではじめるパーソナル・マルチメディア
ぱそまる'99
ビッグサイトで気軽に楽しく デジタルピクニック
http://www.pasomaru.com
主催：日本経済新聞社

CMM 試聴室



毎月みなさんの曲を紹介するコーナーです。20ページをご覧の上，どしどしご応募ください。ここで紹介しているデータは，CMMのホームページ(http://www.basicmagazine.net/cmm/)と，CMM Vol.107(7月発行予定)の付属CD-ROMに収録されています。曲への意見，アドバイスなども大歓迎します。

Message in the pulse

………自作

投稿者：森慎太郎さん(16歳)

制作音源
MU100B

テクノっぽい歌モノを意識しています

今回で二度目の投稿になります。この曲は先日購入したばかりのMU100Bで作りました。いじってみたいパラメータや使ってみたい音色がたくさんあったので，いろいろと実験的なことをやってみました。

曲の方ですが，まだまだ歌モノを意識しています。ポップスというよりテクノみたいな感じです。音色はシンセ系ばかり使っていて，音の加工にはフィルタのほかに，レイヤー機能も使ってみました(あまり目立ちませんが)。自分では，9パート目のうねる音が気に入っています。

ずっと鳴っているピアノのバッキングは，前回，ピアノが単調だとアドバイスをいただいたので，それを参考にして，単調にならないように工夫してみました。

145小節目に，曲の雰囲気を変える手段として，コンピュータのキーボードを打ったような音を入れてみたのですが，どうでしょうか。自分では結構おもしろい使い方だと思うのですが。

シンセ系の音ばかり使っているのですが，機械的な曲にしたくなかったので，シンセはシンセなりに表情をつけようとがんばってみました。

枠にとらわれず，自分の好きなように演奏させられるのがシンセのいいところの一つだと思います。

編集部から

テクノというより，ユーロビート系のオリジナル曲です。伸び伸びと演奏されるキャッチーなメロディ，流れるような進行，リズミカルなピアノとドラムスと，文句なしの出来です。S.E.の使い方も絶妙なところで決まっています。MU100ユーザーは必聴でしょう。

ちょっと後半のメロディの繰り返しに変化がほしかったですが，パターン的にはこれもありですね。フェードアウトの刻むバッキングは，薄くピアノを入れてもいいかなと思いました。あと，お手紙にありますタイプのS.E.の場面の最後にブレイクを入れると，そこで曲がぐっと引き締まります。全体的にどんどん前へ進んでいく感じなので，一回止めて，そこからさらに勢いよく流す，という展開はいかがでしょうか。

非常に残念なのは，バスドラムとスネアの音圧不足です。ここだけサンプラーか，リズムマシンで演奏させてみたいですね。

カビネット

………自作

投稿者：大西孝之さん(24歳)

制作音源
SC-88ST Pro

ワインを飲みながら聴いてください

こんにちは。学校が終わっていま，DTMがおもいっきりできて幸せな毎日を過ごしています。今回はジャズっぽい曲を投稿してみました。

この曲は，何となくワインを飲むときに聴きたくなるような曲を書きたくて作りました。生演奏っぽく作りたかったんで，近づけるのに苦労しました。

曲がさみしくなってしまうので，管モノもいれました。実際ライブなんかでやったら，管の人が「やること少なくてつまんねぇー」とか言われちゃうそうですが(笑)。ま，これはDTMの特権ですね。

これからも，曲ができたら投稿しますので，よろしくお願いします。

編集部から

変拍子から入るジャズ風のオリジナルです。軽快なドラムが聴いていて心地いいですね。メロディもなかなかかっこよく決まっています。特に注目したいのはベース・ラインです。最初は細かく動いていて，最後の方でいわゆる王道のリズムに持っていくところにセンスを感じます。

残念なのは，トランペットのフレーズです。特に，イントロのベースとユニゾンするところが，かなり不自然に聴こえます。ここは思い切って，管を使わない方がいいかもしれません。また，曲の前半のリズム全般(ピアノなど)が規則的すぎるかな，とも思いました。後半は少し音量を大きめにして盛り上げるのもいいですね。

雰囲気作りはばっちりですので，それに大西さんの個性をのっけた曲を期待しています。

月雪(つきゆき)

………自作

投稿者：ARAさん(22歳)

制作音源
MU100R，SC-88

他の曲からインスパイアされました

こんにちは，かなり御無沙汰のARAです。いつも思いついたように曲をつくり，気に入ったら投稿するという，何ともいいかげんな作曲活動を行っています。

さてこの曲ですが，少々季節はずれかもしれません。実は「XG SOUND WORLD98」のグランプリ受賞曲の「おきさま」という曲を参考に……というか，同じコンセプトでと

いうか，何回か聴いてて，思い浮かんだ曲です(受賞者の荒井さん，ごめんなさい)。

投稿する前に，友人に聴かせて感想を貰ったのですが，「天に召される」とか「幽体離脱する」とか，わけのわからない感想をたくさんいただいたので，それをみなさんに聴いてほしいということで投稿しました。

ピアノと音のバランスに苦労しました

作曲での苦労は，ピアノと音のバランスです。ピアノの打ち込み。それはDTMをやる人の最大の難関です。さらにこの曲はわりとあっさりとしたピアノなので，逆にごまかしが効きません。

さらに，音量のバランスです。ピアノが聴こえるように，伴奏を組むのが苦労しました。意外と音数が多く，パーカッションも2音種しか使っていないので，メリハリが出しにくく，音場が中央に集中しやすくて……といろいろ苦労しました。

今回はXGとGS，二通りのデータを用意しました。本家はXGです。

ホームページを開設しました

この曲をはじめ，多数，MIDIによるオリジナル曲を載せています。投稿されている皆さん全てに言えることだと思うのですが，自分の曲の発表の場というものは限られていますよね。

投稿者として自分のホームページの宣伝のような事をするのはいいことだとは思えませんが，DTMをやっているということはパソコンを持っているという方が多いと思うのです。だったら，ホームページアドレスくらいなら載せてもよいのではないかと思います。

私のHPは，http://www2u.biglobe.ne.jp/~anpanman/index.htmlです。

編集部から

ピアノの響きがきれいな曲です。特に空間の演出が絶妙ですね。構成的にもよくまとまっています。ピアノのソロ部分の繰り返しがちょっと単調かなと思いましたが，後半へそのまままくり返していく部分があるので，これはこれでいいのかもしれませんね。

あえて言うなら，あまり印象に残らない曲，という感じがします。きちんと始まって，盛り上がって，終わる，という流れで，その終わったときに，メロディにしろバッキングにしろ，耳に残るものが乏しいです。

また，お手紙にありますピアノの打ち込みですが，フォルテ時の迫力が少々足りないです。もっとも，これは音色などの都合もありますので，逆に，ピアニッシモの部分をもっと小さくして，相対的にメリハリをつけてあげるといいでしょう。

Cool Target

········自作

投稿者：羽尾健さん（21歳）

制作音源
MU100

MU100ではじめて作った曲です

約4年間使ってきたSC-55mkⅡから，MU100に乗り換えました。

この曲は，MU100で作ったはじめての曲です。といっても，一から作ったのではなく，GS時代にある程度完成していたものを，XGの勉強がてらにコンバートしました。

いきなりMU100ネイティブに作るのも難しいと思ったので，XGWorksで，あえてMU50のモードにして，作りました。その方がより多くの人に聴いてもらえますしね（それならGMにせんかい，って言われそう……^^;)。

曲風は，ロック調で，ゲームのオープニングで使えそうな，軽いコンテを想定して作られたような曲です。ギターソロは，特に力を入れました。聴いてみてください。

ギターの音がイメージ通りに出ました

XGは，単音やノン・エフェクトではあまりいい音は出ないけど，エフェクトが豊富な分，それをカバーしている，って感じです。ギターソロでは，ディストーション・ギターの音がイメージ通りに出たので，作りやすいと感じました（イメージが湧きやすいという意味)。30番のオーバードライブにインサーション・エフェクトのディストーションをかけています。でも，スラップベースに関しては，エフェクトをかけても，SC-55mkⅡに劣る感じがします。

僕のホームページ（http://www.tim.hi-ho.ne.jp/~haoken/)でも，他の曲をアップロードしているので，よかったら聴いてみてください。そのうち，XGの曲も増えてくると思います。曲の感想などもいただけるとうれしいです。

編集部から

場面の切り替わりがあざやかな曲です。静かなイントロから一転してロック調のノリに変わります。イントロの鈴の音が非常に印象的ですね。フレーズのかけあいも積極的に入っていて，勢いもあります。

逆に，どこを聴かせたいのかわからない，という感じがします。それぞれの場面が博覧会のように並んでいて，どれをいちばん見れば（聴けば）いいのか？　ということです。力を入れられたというギターソロですが，その前後の場面と，盛り上がり的には大差ないため，せっかくのフレーズが埋もれてしまっているのが残念です。

ベースですが，コンプレッサなど，音圧を上げるエフェクトをかけるか，他のベースの音色を重ねてみるなど，単音以外にいろいろと方法はありますので，ぜひ試してみてください。

Full metal spoiled girl

········自作

投稿者：沙流斗さん(23歳)

制作音源
SC-88Pro

スローテンポのテクノです

こんにちは，沙流斗です。この曲はマイコンベーシックマガジンで有名なMMLコンパイラ「SPICE(GORRY氏作)」を使用して制作したものです。なお，ソースリストのコンパイルには，Ver.1.13B以上のSPICEとマクロ定義ファイル「SALUTE3.SMI」が必要です。

さてさて，スロウ系テクノです。ありきたりなコード進行をいかにエゲツなく聴かせるか，いやぁ苦労しました（いらん苦労すんなよ)。最近，sus4やらminor Dominant 7thやらにハマっているようであります。結局，リバーブとディレイの海に沈んだっきり浮き上がってきません。

編集部から

BGM的なテクノですね。バッキングの空間演出が曲全体の雰囲気を決定しているような感じです。お手紙にある通り，コードは王道系ですが，うまく料理できていると思いますよ。はかなげなピアノもうまくはまっています。

途中でドライなドラム・ソロに一瞬切り替わりますが，そこでもう少し場面に差をつけられればよかったな，と思いました。前後の雰囲気を壊してしまうと逆効果ですが，アクセントをつけるなら，それなりに強い主張を持たせる方がいいでしょう。あと，Board Hit系のシンセ・パーカッションなどを散りばめるのもおもしろそうです。



4月1日から30日までに投稿していただいた方は，以下の皆さんです（順不同）。どうもありがとうございました。データはチェック中ですので，次号以降の試聴室の対象となります。

東京都北区・ashさん，山口県山口市・沙流斗さん，茨城県牛久市・石塚賢吉さん，神奈川県藤沢市・永田洋一さん，大阪府枚方市・大柴広己さん，北海道小樽市・すとらとさんさん，大阪府大阪市・羽尾健さん，岐阜県本巣郡・小林昌矢さん，東京都町田市・山下孝之さん，愛知県豊橋市・津田明男さん，東京都あきる野市・芹沢祥隆さん，宮城県仙台市・森慎太郎さん，北海道札幌市・和賀英雄さん，東京都北区・吉原健さん，北海道千歳市・Kiyoさん，広島県福山市・夢野葉っぱさん，滋賀県野洲郡・子無零すこぴおさん，東京都新宿区・鈴木伸宏さん

・最近，郵便料金不足で届くものが多くなっております。料金不足のないようお願いいたします。
・投稿はE-Mail（daisy@cds.ne.jp）でも受け付けています。詳しくはCMMホームページをご覧ください。

CMM リーダーズフォーラム 縮小版

CMMがなくなってしまうのでしょうか。毎号発売と同時に買っていたに近いので，残念でなりません。今後の展開がどうなるのか，不安です。DTM自体，ファンの広がりが頭打ちという話も聞いて，さびしく思っています。ぜひ，これまで以上の展開を期待しています。がんばってください。

（茨城県那珂郡　清水敦さん）

独立した「コンピュータ・ミュージックの本」という形を電波新聞社で常に続けてもらいたかった。

（千葉県流山市　松野圭祐さん）

編集部から

CMMは先月から，マイコンBASICマガジンの付録，ホームページ，CD-ROM付属のムックという3種類の形態に変わりましたが，確かに，「なくなった」と同じことなのかもしれません。ムック(Vol.107)は7月の発行を目指し，鋭意製作中です。DTMに限らず，音を楽しむという観点をふまえた誌面作りを行っていきたいと思っています。

「中古コンピュータ・ミュージック用品」のコーナーを，もし誌面が許すのであれば再開してほしいです(アマチュアでありながらプロと同じことをやるには経済力が不足しているから)。もっとも，技術もセンスも不足していますが(^-^;)

（徳島県徳島市　藤本剛さん）

編集部から

中古楽器，編集者も愛用しております。価格の情報も非常に重要だと考えておりますので，今後，可能であれば再開していきたいと考えています。読者のみなさんで，このお店はおすすめ，というところがありましたら，ぜひ編集部に紹介してください。

投稿は，GM，GS，XGなど，何かきまりを作った方がよいのではないでしょうか？

（北海道小樽市　富樫俊夫さん）

編集部から

音源やフォーマットで区別するのもおもしろいと思います。音源が違って音が聴けない，という人のために，ムック，ホームページでのmp3やSoundVQによる収録を検討中です。ご期待ください。

■お便りをお待ちしています！
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　コンピュータ・ミュージックマガジン編集部

おたのしみプレゼント

CMM編集部では，皆さんの意見を参考に，今後よりよい誌面作りを行っていきます。マイコンBASICマガジン綴じ込みはがき，もしくは官製はがきに，本誌に対するご意見・ご要望をお書きのうえ，応募してください。抽選で次のプレゼントを差し上げます。

あて先：〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社　コンピュータ・ミュージックマガジン編集部　プレゼント7月号係

1.ローランド提供 SC-8850　1名

2.ローランド提供 SC-8850マウスパッド　1名

3.インターネット提供 Singer Song Writer for Windows Ver.5.0　1名

CMM5月号プレゼント当選者
1★　NX5R（コルグ提供）：東京都調布市　益田由里さん
2★　ドラゴンクエストグッズ各種（ソニーレコード提供）：秋田県平鹿郡　増田幸子さん
3★　CD「DTMスーパークラシックス」(FMIDICLA提供)：大阪府吹田市　樋口良次さん
4★　MIDIデータ集「MOZ@RT 1999」(アイズ提供)：福島県福島市　青木正彦さん

皆さんの投稿データをお待ちしています！

自作曲，コピー曲，アレンジ曲，自作ソフトなど音楽関連全般

投稿の注意

投稿は，自分で入力した作品で，未発表のものに限らせていただきます。市販のMIDIデータ曲集や，パソコン通信ネット，インターネットホームページにアップされているものを改造しただけのデータはお断りいたします。ただし，パソコン通信，インターネットホームページについては，投稿者本人が公開しているものはOKです。

掲載されたデータに対しては，規定の原稿料をお支払いいたします（掲載誌発売後1か月程度かかります）。

あて先・問い合わせ先
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　コンピュータ・ミュージックマガジン編集部「CMM試聴室」係
TEL 03-3445-6111

CMMホームページ上，もしくはE-Mailによる投稿も受け付けています。詳しくはCMMホームページ（http://www.basicmagazine.net/cmm/）をご覧ください。

投稿の内容

以下の3点を封筒に入れ，編集部まで送ってください。

1.曲データの入ったメディア

MIDIデータはフロッピー・ディスク，オーディオ・データはCD-R，MD，DAT，カセットテープなどでお送りください。曲名と氏名を書いたラベルを貼付してください（CD-Rはケースの紙に記載のこと）。Macintoshユーザーの方は，極力MS-DOSフォーマットで投稿してください。

2.原稿

以下の項目をお書きください。
①住所（郵便番号も忘れずに！）
②氏名（必ずふりがなをつけてください。ペンネームの方は本名も忘れずに）
③年齢
④職業（または学校名・学科）
⑤電話番号
⑥曲名（コピー曲は作曲者名をわかる範囲で記入してください）
⑦制作音源，使用ソフト，パソコンの機種名
⑧再生時の注意
⑨データ作成時に工夫したことなど（200字～400字程度）

3.応募カード（マイコンBASICマガジン綴じ込みのもの）

コピーしたもの，同一フォーマットで書かれたもので構いませんので，必ず同封してください。

その他の注意とお願い

採用・不採用に関わらず，お送りいただいたフロッピーや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーを取っておいてください。

MIDIデータは，できるだけ，スタンダードMIDIファイルに変換したものもお付けください。スタンダードMIDIファイルでないものは，ホームページ，ムックCD-ROMに収録の際，編集部にて変換させていただきますのでご了承ください。

※本誌もしくはホームページ掲載のデータ・プログラムを使用したこと，または使用できなかったことによるいかなる損失についても免責とさせていただきます。あらかじめご了承のうえ，ご本人の判断でご使用ください。

次号予告

特集：ケータイ着メロ作成術(後編)
打ち込み講座，CMM試聴室 etc...

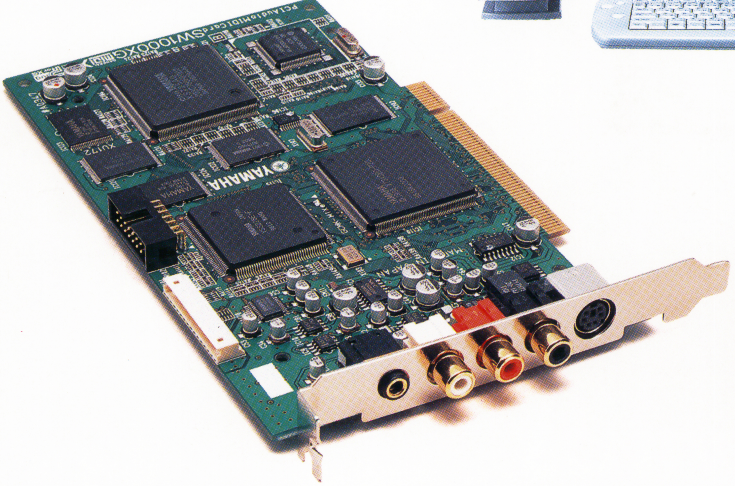


MIDI to WAV, MIDI to AIFF

YAMAHA

プロのデジタルレコーディング環境を凝縮したハイクオリティな“PCIオーディオMIDIスタジオ”。





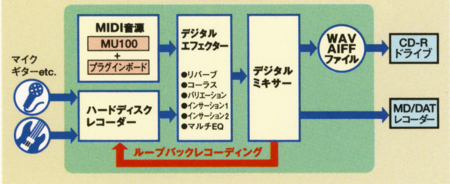
SW1000XG用 ユーティリティソフト配布中!

Macユーザー待望のSW1000XG用Macintosh版ドライバーソフトやユーティリティソフトを配布中。

ヤマハXGホームページ
http://www.yamaha.co.jp/xg/utility/sw.html

から無償でダウンロード頂けます。
※Macintoshの対応機種については上記ホームページでご確認ください。

デジタルオーディオ+MIDIを活用した音楽制作の全プロセスを1枚で実現する高性能サウンドカード!



●SW1000XGは、CPUに依存しないPCIバス仕様のため幅広い機種で高い安定動作を約束。待望のMacintosh用ドライバーをリリースし、Windows95／98はもちろんMacOSにも対応（※）。●デジタルオーディオ機能（最大2ch入力／最大12ch再生）とMU100相当のXG音源を実装。6系統エフェクターやミキサーも内蔵しハードディスクレコーディングの全作業をカバー。驚異のループバック録音により＜オーディオ＋MIDI＞のサウンドを一括してWAV（Windows）／AIFF（Macintosh）化が可能。オリジナルCD制作にも威力を発揮。●対応ソフトウェアも充実。付属の「XGworks for SW1000XG」（for Windows）はもちろん、「Cubase VST」、「Logic Audio」ユーザーのためには、Win／Mac対応の専用コンソールテンプレートをリリース。Windowsで、Macintoshで、存分に活用して欲しい。

※Macintosh用ドライバーのダウンロードと、別途「Cubase VST」「Logic Audio」などのOMS／ASIO対応シーケンスソフトが必要です。

PCI AUDIO MIDI CARD
SW1000XG

メーカー希望小売価格￥89,800（税抜）



GENERAL MIDI　XG　Plug for XG

MV21
新たな価値に挑戦します。

●カタログご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、商品名を明記の上、〒430-8651浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社FH-YX係までご請求ください。

ヤマハ株式会社

Roland

史上最強のSC。

音源の壁を突き抜けて。この音が、音楽表現のクオリティとリアリティを変えていく。

まるで演奏する手が見えるほどの臨場感、いきいきと生の楽器が歌っているような表現力。奏者の息づかいや奏法や指先の動きさえも鮮明に伝わるリアリティ。1640音色、63ドラム・セット、128ボイス、64パートのゴージャスな音楽エナジーが、かつてない楽器としての表現力に結実。まさに史上最強のSC-8850登場。その演奏は鳥肌が立つほどにリアルです!

1640 Tones

■驚異の1640音色を内蔵。あらゆるジャンルの音色を網羅し、どの音も圧倒的な表現力をチャージ。たとえばピアノ。メモリーを贅沢に使ったステレオ・サンプリング音色で、グランド・ピアノにも匹敵するクオリティです。またストリングスもステレオ・サンプリングされて、スケール感や厚みは圧巻。トランペットやトロンボーンなども演奏の強弱で音色を弾きわけられ、よりきめ細やかな表現力へ。ドラム・セットも基本セットのウェーブ・データを一新。加えてジャズ・スキャットや合唱などの人の声をはじめ、ガムランやケルティック楽器といった民族楽器音も大幅に増強。映像の効果音にも活躍する雨音や雷鳴、CMでおなじみのグラスの中で氷がはじける音などSFXサウンド群も充実。おびただしいリアリティを凝集した1640音色、63ドラム・セットです。

128 Voices

■さらに一挙に128ボイスへ。この余裕もフルに生かして、最大4ボイスで発音する音色や、演奏の強弱で複数の音色を切り換えるなど劇的な表現力に直結させました。

64 Parts

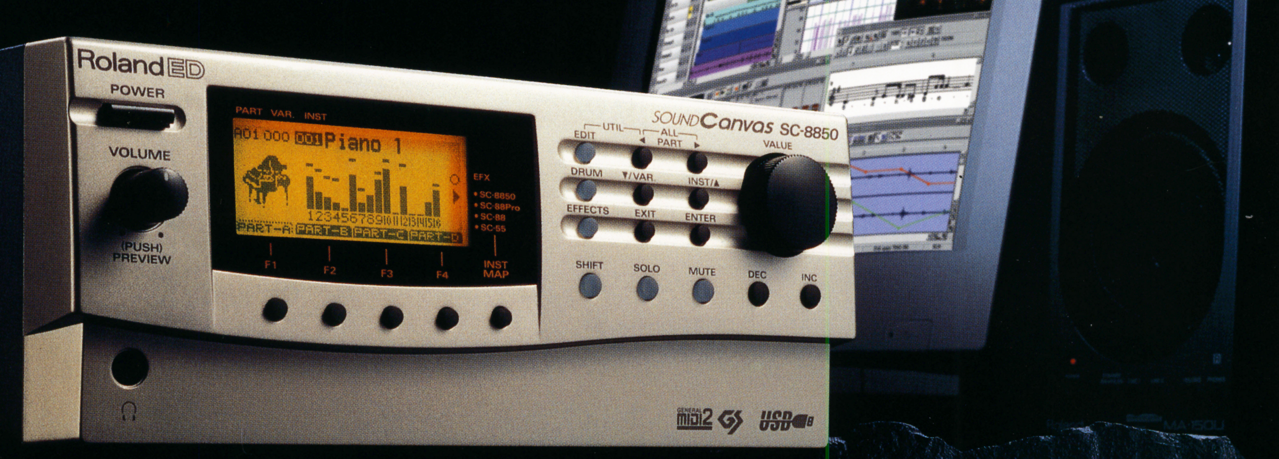
■しかも64パートのハイ・スペックと相まって、壮大なアンサンブルの構築はもちろん、この余裕がさらに高度な音づくりに貢献。複数の音色を複合させる「部分音合成」で、ギターの音色パートにピッキング・ノイズやフレット・ノイズの音色パートを加えた巧妙な音づくりをはじめ、フルート音色のパートにブレス・ノイズの音色パートを加え、息づかいまでも繊細な演奏を。さらにドラム・セットでは、実際の打点の違いや左手、右手の違いなどランダムな打音感も表現。打ち込みのドラム音の単調さを超えた追真のリアリティへと進化。

64 Insertion Effects

■エフェクトは、単体エフェクターもうらやむ64種類の高品位エフェクトによるインサーション・エフェクツを中心に、リバーブ、コーラスを各8種類、ディレイ10種類、さらに2バンド・デジタル・イコライザーで構成するゴージャスな仕様。この一台で本格的なサウンド加工から音場の表現まで自由自在です。

USB

◎SC-8850は、世界初のUSB端子搭載のMIDI音源。iMacやブルーG3ともUSBケーブル1本で接続できます◎しかもUSB接続時には外部音源2台(2ポート)分の拡張性を備えたMIDIインターフェイス機能も搭載◎4種類の音色マップ構成を内蔵して、これまでのすべてのSCシリーズのデータ資産に適応◎GM2にもいち早く対応◎大型グラフィックLCDとロータリー・エンコーダーによる快適オペレーション◎音色をフレーズ演奏で確認できるフレーズ・プレビュー機能など、まさに史上最強。この音が、オペレーションが、MIDI音源を、音楽表現を変えていく。



SOUND Canvas
SC-8850

GS GENERAL MIDI2

¥99,800(税別) **NEW**

iMacにも対応

USB

1,117音色、64ボイス。スーパーMIDI音源の定番モデル!

SOUND Canvas **SC-88Pro/G**

¥69,800(税別)

GS GENERAL MIDI



音源部は88Proと共通。37鍵構成、データ入力もこの一台で完了!

SOUND Canvas **SK-88Pro/G**

¥85,000(税別)

GS GENERAL MIDI

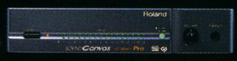


88Proと同じ1,117音色、64ボイスの高性能を魅力のプライスで!

SOUND Canvas **SC-88STPro/G**

¥49,800(税別)

GS GENERAL MIDI



ローランド株式会社 ●資料のご請求は住所、氏名、年令、職業をご明記の上、〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7 ローランド(株)「マイコンBASICマガジン/SC-8850」係まで。

ホームページ http://www.rolandcorp.com/japan/

第12回 デスクトップ・ミュージック「力作」コンテスト

募集期間 '99年 6/1(火)〜7/31(土)(当日消印有効)

いよいよ今年も開幕!

世界を席巻する超「力作」は生まれるか? DTMクリエイターのあふれる創造力に期待!
●「力作」コンテストの詳しい資料のご請求は、〒101-0041 東京都千代田区神田須田町2-7 タームスビル8F ローランド(株)「力作」コンテスト事務局まで。お問い合わせは、☎ 03(3251)9204までお気軽にどうぞ。


1999年10月1日発行
マイコンBASICマガジン9月号別冊付録　コンピュータ・ミュージックマガジン
マイコンBASICマガジン10月号別冊付録　コンピュータ・ミュージックマガジン
マイコンBASICマガジン1月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン2月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン4月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン8月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン9月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン10月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン11月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン9月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン2月号別冊付録：DOS/V製作
マイコンBASICマガジン3月号別冊付録：DOS/V製作
電波新聞社